**新手指南**

**苏格拉底："我们不是在这里用词句在创造一个善的城邦吗？"  ——柏拉图《理想国》472 E**

-

欢迎来到这个由代码与文字创造出的理想国，无论此刻的你正远目着地中海晴空下的湛蓝，抑或立足于华夏畦垄分明的沃野。

-

**"我是谁？"**

点击左上角［你的名字］，你将来到你的个人页面，这里呈现的乃是你在C世界的各项信息，也是来拜访你的朋友和路人所能看到的。请留意此时的网页地址，最后的一串数字就是［你的ID］，它为其他伙伴提供了找到你最便捷的办法。但你不应仅是这世界里一串没有温感的数字，这个页面眼下的空白将因你的行动而渐渐被填写，它们才能作为"你"在这个世界里认真生活的证明。

点击左上角［你的头像］可以修改你的个人信息(头像、签名等)与基本设置(语言环境、冻结账户)，不过名字和ID本身不可改动。赞美这个并不看脸的世界。

严格地说，Civitas是一项模拟实验而非存在着绝对输赢的"游戏"，当然，"游戏人生"也不失为一种态度。真诚建议你不要注册"小号"——这大概算是C世界唯一的禁令。随着体验的深入，你将意识到在一个没有NPC的世界这一约束多么大程度地有助于居民模拟人格的养成；而以身试法者将面临账户查禁和经济追责，检举者则会获得适当奖励。

-

**"我应该做什么？"**

逐项完成左边栏的［新手任务］会让你对作为一名Civitas居民的日常有一个基本了解，并通相应点数获得可观的奖励(稍后详谈)；页面顶端的［百科］和［驿站］也可以提供丰富的帮助，要学会充分利用。不过在接下来的篇幅里我们仍愿给出一些简单介绍，以帮助你更轻松地融入这里的生活，并且绕开"那些年我们一起踩过的坑"。

诚意建议你与自己的导师建立联络，你可以点击［我的通知］，在右上角可以看见自己的导师，只要并没远在相隔的城市，都可以通过［展示意向］和［回应关系］的双向过程来建立联络。有任何疑问或困难都可以发布［本地演讲］或向导师求助。通常来说，导师们会向新人提供必要的帮助，譬如推荐工作、联系住房、暂借抄本和不动产以便完成新手任务，乃至资金(小麦粉)或其他物资支持；但是，出于尊重新人模拟精神和独立人格的考虑，导师是不会主动搀扶着你去走每一步的，这并不表示他不在乎你的死活。所以，有任何问题都请不必腼腆地向导师以及其他人提出，你的求助总会被人听见。

另一方面，导师和其他伙伴的物资与产业也是辛苦积攒起来的，请不要挥霍，不要辜负，更不要嫌弃对方出手不够"大方"而横加指责：要知道，没有拿到半点资助而仍然顽强成长并颇有作为者大有人在，而开荒年代的筚路蓝缕远比如今舒适的城市生活艰苦得多。

如果你希望尝试凭借一己之力在这座城市打拼立足，亦可礼貌地谢绝导师的帮助。作为一名尊重模拟精神以及C世界多样性的成年居民，相信你的导师可以理解。

请记住，C世界里确实存在着普遍意义上的"我应该做什么"，而没有"我必须做什么"；这是一个慢热但可包容无限可能性的世界，至于"我可以做什么"这个问题，没有人比你自己更适合去给出答案。

-

**时间：个体不会死亡，世界永在成长**

C世界的时间以自然日结算，名曰［换日］；节点为北京时间(东8区)24:00并会持续若干分钟(偶尔耗时略久请耐心等待)，所以需在换日前将每日例行事务处理妥当，尤其是个人属性(吃饭)、住房、0维护不动产的抢救。

关于换日一事的哲学命意产生过若干学派，虽然至今未有共识，但这个世界日日夜夜的变化却未曾因此休止：属性消长、悟性遗忘、经验荒疏、关系冲淡、藏书折旧、门槛已久的技能在梦境中突破瓶颈、不动产维护发生损耗同时开发度降低、0维护的产业轰然坍塌、杂草和风沙缓慢吞噬业已开垦的土地… 或悲或喜，都在这片刻的寂夜中悄然发生。

Civitas包容个体各种实验性的重要技术前提，就是作为居民的我们不会死亡(被扑杀的小号除外)。即便作死把属性(稍后详谈)耍到见底，仍可等待时间治愈一切，或者吃一顿食疗大餐原地复活。

［冻结账户］使你的个人属性维持不变，在无法登陆的日子里保护你免因换日而徒然形神消损；当你连续3天没有登陆时，系统也将出于保护而自动冻结你的账户。如同浅睡并不能阻挡时间的步伐，无论冻结与否，在你缺席的日子里物资与产业都将如常折损，稳妥的办法是提前托付与他人打理。

你也或许会听闻某人AFK的宣告，出于这样或那样的原因。这样的选择令人深感遗憾，但我们相信Away From Keyboard只是陷入沉睡，也始终等待着他们的苏醒，并将真诚欢迎那些重返这个世界的朋友。

-

**空间：毕竟世界这样大**

C世界目前已开放四个［文化组］，分别为：［华夏］、［希腊］、［拉丁］、［美洲］ ，各文化组下辖若干［行省］，行省下又设［属县］。其中希腊、拉丁文化组在交通上依托地中海相连，而美洲文化组现阶段仅供封测。

华夏交通环线：长安－弘农－洛阳(河南郡)－南阳－襄阳－江陵(南郡)－巴东－巴蜀－广汉－梓潼－汉中－长安。

地中海交通线：罗马－墨西拿(西西里)－美塞尼亚－阿提卡(雅典)－罗德岛－塞浦路斯－亚历山大

克里特岛亦属于希腊文化组，在设计上为英语环境的保留地，暂未开放客运(但货运畅通)，需申请移民方可登岛。

在具体的城市中，又细分为［街区］，每个街区有［卫生］、［繁荣］、［产业］三项指数：前两者分别影响个人换日的健康与快乐回复，因而在选择住房时要着重考虑，尤需避免住在卫生和繁荣指数低靡的工业区；产业指数则仅关系到区内不动产的生产效率，无产者大可忽略。常言的"三百街区"即三项指数均为100，可谓一个街区的极佳状态，需要在各类不动产之间找到平衡因而意味着街区［区长］(稍后详谈)的管理有方。点击页面上方［街区］选项(仅对已入住房屋且该房屋位于街区内的个人以及加入了街区的港口和贸易站显示)，可以查看所在街区的详情；亦可点击页面上方的［广场］，在广场页面的下方找到各街区的入口。

对个人而言，街区仅与住房以及由此产生的换日属性回复有关。这意味着你可以前往其他街区工作、就学、就餐、购买并享受客运服务，因而在服务业消费时也不妨先作比价。

［港口］、［客运站］分别提供水路、陆路交通服务，你可借此在所处的交通线路内(暂且并未开放连通东西方的丝绸之路)观游或从事文化商贸活动。出发前需精简随身行李，且因大城市之间的贸易城市或岛屿常住居民较少，必要事先联系好各站的交通(详询港口或贸易站的经营者)，并可请教远行经验的前辈。

［省籍］由出生地决定，可因移民而发生更改。［移民］可使你的省籍转入其他城市，并可以实现东西方之间的移民；具体实施中，需先清理随身行李、安顿现居住地各项事务，然后向开发者CIVITAS (ID-1)提出申请。

无论选择安居一方见证一座城市的日新月异，还是决意清简行囊周游各地以感知不同城市的性格，你都置身于这世界之中。彼方的阴晴冷暖原本与你无关，但又未必是这样。

**经验：无所谓满级，但仍有生日礼物**

你在C世界所发生的每项行动都要消耗你的［精力］，同时也常常伴有其他属性的消耗；与此同时，你的［经验值］(显示在页面左上角)也会相应增加，并在到达一定限度时［升级］。升级会带来不同的奖励，完整的"生日礼单"为：［性格点数］(稍后详谈)＋［邀请函］(稍后详谈)＋［古代遗产］(稍后详谈)。随着级别增长，每次升级需累积的经验值跨度变大，因而一时没有急用的"生日礼物"最好攒起备用，而非贸然挥霍以至长大后徒然叹息。

通常将Lv5作为成年的标志，此后你可以在每20天一次的［选举日］中竞选［区长］或参与投票(消耗精力)，当然，区长承担着观察并调整街区属性的职责，请慎重参选，亦请不要辜负你所获得的选票。在Lv5生日之时，你的新手任务将自动终止，因此请在此之前及时兑换奖励点数；目前总体上物资充足，更推荐将点数兑换［性格点数］；将点数兑换［古代遗产］意味着主动结束新手任务，过早兑换会导致剩余点数不可挽回的浪费。

更高的级别(本质上是经验值)会使你的名字在街区居民列表中前移(通过［街区］页面内的［寻找居民］可查)，这在某种程度上算是对你"老资格"的肯定；然而类似与在［RL］(Real Life)中多数人都不喜欢成绩榜、都不想活在"别人家孩子"难求面积的阴影里一样，你只要成为独一无二的你自己就好了，排名不分先后。毕竟真正有意义的，不是以怎样的速度熟成，而是以怎样的路径与姿态穿行于时光。

-

**技能："最好的不动产"**

早已无从查考是哪位先哲最早说出了"技能是最好的不动产"，唯能肯定的是，这九个字被居民们啧啧称赞进而流传至今。

通常来说，每个居民都会应聘一份［主业］，你可以在［市场］中的［招聘市场］获得工种与薪资的信息，生产力被抽象为［产能］概念。

实际工资＝基准产能 x 每产能工资

基准产能＝基础产能(目前为3.00) x 技能水平 x 经验水平 x 健康因素 x 快乐因素 x 当天工作策略的影响

不建议盲目追求当前的最高报酬，而应结合个人规划(其实随时可以改)和喜好来决定：［耕作］(开垦+各种种植)与［建筑］算是刚需，大方向内部分支众多因而便于系内转职，在本地可期待稳定的待遇，旅行时也容易找到临时工作以贴补川资；工业和加工类职业往往受到老板的财力与上游原材料供应的限制，新人还应慎选；纯粹的服务业(烹饪、抄录/科技、市政、运输、水上运输)职位则面临更多的不稳定因素。作为野生新人，职业问题上确应三思；不过如果导师资财殷实，或老板放出壕言表示供养得起，那么，开心就好。

不同的［工作策略］各有利弊，应谨慎权衡，并最好在库房中存有一定盈余资金以便及时弥补(主要是通过饮食)偶尔误判的损失。在缺乏来自导师或老板资助的情况下，新人期稳妥起见可以选择［正常］或［闲散］，［勤劳］或［蛮干］会产生额外的属性消耗，并由于产能基数低而很可能得不偿失。

［副业］的基准产能不如主业，仍可带来一定收益、点亮并锻炼技能。

无论主业还是副业劳动都会带来对应［技能］和［经验］的增长，经验会随换日而发生衰减(速率取决于技能等级)，但技能不会被遗忘。

［教育］可以针对已经被点亮的技能进行，技能增幅与副业相当，不带来物质收益，但使［悟性］的增长。每次换日后，悟性衰减当前值的15％。教育行为具体又分为［伙伴切磋］、［师徒相授］、［学堂授课/就学］、［个人领悟］四种实现方式，效率有高低之别；伙伴切磋和师徒相授需由一方正式［提议］而后对方［接受］，学堂就学则需得到［学堂］拥有者的邀请，你可发布演讲或联系有关居民来表明你就学求知的意向。

教育与副业的属性消耗相当，其中［快乐］和［健康］的消耗随当日执行次数递增。在达到Lv6以前，你每天只能执行一次教育或副业；在达到Lv6以后，每天的教育和副业总次数不设上限，但仍有必要量力而行。

［技能等级］分为［0－学徒］、［3－匠人］、［6－匠师］、［9－专家］、［12－大师］、［15－宗师］、［18－大宗师］，每个等级有一项作为奖励的专属工作策略。当技能超过3、6 、… 、18时，称为［门槛］，此时你的技能增长开始放缓，直至3.99、6.99、… 、18.99时完全停滞。换日过程将带来一次［突破机会］并依［突破几率］来判定你是否跨过了拦路的门槛；突破门槛意味着你在技能上又精进了一个等级，并且技能增速也将回归正常。除了坐等睡梦中的顿悟之外，通过教育提升悟性将有助于放大［突破几率］，并可能获得额外的［突破机会］。

-

**属性：身体是玩耍的本钱**

在页面左上，可以看到你的四项［属性］(简称"四维")，分别是［精力］、［快乐］、［健康］、［饥饿］。刚刚出生时，四项指数均为100；如果你已经进行了一些活动，则可看到它们造成的消耗：主业工作-25精力，副业/教育-8精力，不一而足。

除非你已沉睡至冻结，每一次换日都将带来精力、快乐、健康的回复，并伴以饥饿的下降。回升的幅度与住房密切相关，同时也受到属性平衡的影响，譬如：健康高于90的部分将构成对精力回复的加成，过低的属性将带来惩罚。

［新手期加成］作用于你出生之后所经历的前8次换日，对于快乐和健康有50％加成。

帐篷、楼房、宅院、别墅这四种［住房］将有助于你获得更多的换日回复，最明显地体现在精力方面。鉴于新手期精力通常比较充沛，前三天露宿街头并无大碍；即便是在此后仍没有房屋可住，也不必慌张，既有的野外生存实验早已证明：风餐露宿的情况下的精力回复仍可长期支撑每日的主业工作和一次副业/教育并略有盈余。各主城均有完备的基础设施，觅得一方屋檐并非难事；如果一定要尝试野外生存，在给养不足的情况下［打猎］和［探索］(稍后详谈)通常能够较副业的［采集］和［水上探索］提供更多的果腹食物。

除了在［租屋市场］觅得安身之所，你还可能收到来自导师、老板或者其他伙伴的入住［邀请］。此时你需要前往该居所确认［入住］才能享用这一住宅所带来的增益——毕竟薄薄一纸邀请函是无法为你遮风挡雨的。

［吃饭］是补充属性的即时办法，你可以选择消耗少量精力或烹饪服务自己烹制食材，或者前往提供餐饮服务的住宅、餐馆、酒馆用餐。由于饥饿每次换日折损10%，新人在前两天可以不必进食，到第三天通常也只需少量零食。

在零点的换日之前，你需保证自己的精力不低于25、其他三项不低于75，否则会造成不完全回复的惩罚并尤以精力过低的惩罚最为严厉。过低的快乐还将阻碍乃至阻止技能的增长，而在高快乐情况下技能的增长将获得加成：所以除非置身极端情况，都应努力保持较高的快乐水平。且由于饥饿的换日折损率固定，最经济的吃法是使之刚刚超过75，更多的进食都将或多或少地形成浪费，可见合理膳食吃七八分饱的道理在C世界依然适用。住房的效果同样也体现在换日这神秘的几分钟里，故需及时安顿。

精力、快乐、健康三项超过100的部分算是浪费，即常言的属性"溢出"；饥饿不可以超过100，采取应急食疗时尤需注意这一点。常言的换日"双百"，指的是一觉醒来自己的快乐和健康均满100；虽然意味着一定的浪费，但因其所带来的诸多增益，仍被大多数人视为理想的身体状态。

［新手保护］在Lv2、Lv3、Lv4升级时专享，精力瞬间回复至50，其他三项瞬间回复至75。可妥善利用这一保护来快速成长，当然，率性而为也无妨。

四组［性格］亦与属性密切相关，不同的搭配可以产生各异的效果，无所谓优劣，只有合适与否。日常的行为和性格点数的使用都会造成性格的改变，尤其后者的变化幅度达20％，建议渐进尝试以免措手不及。且性格点数常有点反的案例，所以务必小心确认；新人期通常推荐点在谨慎上，有助于技能精进。

百科和较早版本的新人指南中有对于各项公式的具体说明，但部分信息已经过时，请审慎甄别或询问周围的伙伴。

-

**市场&私人交易：随供求波动的价格**

［市场］呈现了从一般产物到工作机会、从住宿床位到不动产的各类供求信息。C世界中商贸交换的本质是以物易物，不过为了方便起见，大多数城市都会选择［小麦粉］作为一般等价物，居民们聊起的"攒粉"、"兑粉"、"现粉"也都指的是小麦粉。在旅行中，为在行李限重内集中更多财富(无论是为了顺路贸易还是为了个人应急)，倒是经常会选择携带价值更高的物资，但仍需留意在外地"兑粉"的便利程度。

［私人交易］为讨价还价的艺术提供了更大空间，同时也适宜一次性完成相对复杂的物资交换；涉及大宗交易时，经由协商，往往可以通过私单从卖方那里争取到更为实惠的价格。

-

**演讲：从话语到逻各斯**

一切问答与见闻都可以通过［演讲］来表达，不同的"音量"决定了听众的范围。［本地演讲］可以被所有路过广场的居民闻见，［私下传闻］可被向你展示过友谊的伙伴听到，而［私密谈话］则仅可在与你关系密切的小圈子里流播。"音量"越大，意味着你要消耗的精力也越多，相应也获得更多经验值。广交朋友可以让你发布的私下传闻获得更多受众，甚至几乎可与公开演讲等量齐观。

演讲的内容是你的自由，但同时你也须为自己的言辞负责。言之有物的演讲更容易获得［欢呼］，这会增益你的快乐和［雄辩］技能；［倒彩］则有损于快乐，但并不妨碍雄辩技能的增长。你也可以在他人的演讲下方选择你的立场，这会消耗少许精力同时增益你的雄辩技能。24小时内欢呼与倒彩合计最多的公开演讲将被推上本地热门，停留至有更为热门的演讲出现，或者演讲发布超过24小时。双井号可以标示#话题#，以便将使议题集中，或归类个人的谈话。

展示过意向的伙伴的话语将出现在［我的CIVITAS］页面，哪怕是处在相邻的另一城市；但此时你不再能点选回应，犹如斯人渐远，相望相闻，却再难执手促膝。

-

**社交：无人得能独存于孤岛之上**

结交好友并不消耗任何属性，只需对其他居民［展示意向］或者在他人率先递出"橄榄枝"时［回应关系］。友谊的缔结仅能发生在本地或相邻城市，建议时不时检查一下［我的人际关系］中［未接受］一栏，免得在个人的疏忽中等凉了他人原本热情的心。

［社交活动］可以拉近你与特定伙伴的关系(其实也可以疏远)，不同的方式消耗精力不一，还需量力而行。原本密切起来的关系也会因久未经营而渐渐冷淡疏离，这样的道理并非C世界所独循。

与演讲一样，社交也并非生存必须，但在这纯净的、优雅的、灿烂的古典时代之中的每一场相遇无疑都弥足珍贵。朋友们可帮你于急难，但更重要的在于，这个世界由每一个独立而真实的居民组成，认识你身边的人，也就是在认识这个世界。

-

**抄本：在阅读中成全文字的生命**

当你购买或者获赠这卷抄本时，你已经算是完成了"拥有一册抄本"的新手任务，但我们仍真诚地期望：抄写与阅读的意义远不止于完成一项任务。

亚历山大的卫真希前辈曾写下了C世界最古老的书报业规则《作家守则》：立足于"世界"，求真求实，秉笔直书，言之有物，有趣有爱。简单的字句，却因其中理趣传扬至今。

通过［书局］发布的抄本方可公开借阅，个人或组织发布的抄本则仅供收藏和出售。你需要消耗4精力来发布一卷抄本，同时消耗少许书写材料和对应等级的抄录服务。各大主城均有不止一家书局，你可以委托书局代为发行，也可以通过书局来更方便地获取有关耗材。将个人库房设置为［公开藏书］，你最新撰写并选择公开的抄本就会出现在广场的新书推送中；偶有延迟，请耐心等待或咨询城中有经验者(如书局发行人)。

既成的抄本随每次换日折损耐久，每次交接和翻阅也使之折旧。0耐久的抄本不会消失，但会变得无法交接或借阅，届时你需要消耗抄录服务以让蒙尘的字句重见天日。个人和组织均可在抄本上留下签章并追加附言，这一行为并不造成额外的折旧。

借阅和签章附言都不会消耗属性，所以，于工作后若是得闲，不妨来到广场翻翻抄本，触摸过深深浅浅的字迹，享用那些被保存于其中的知识与感动。

-

**狩猎&探索：无战不欢**

这个世界不仅眷顾文人，也同样垂青于武士。

［酒馆］中的［狩猎］和［竞技］都值得一试，它们采用了回合制策略游戏的思路，初读时平淡无奇的文字与数据，却可以凭借你的想象力铺展成凌厉动人的刀光剑影。其中狩猎模式有35精力的准入门槛，每次消耗4精力，获胜后［格斗］技能提升，得到的肉类折合市价将为你带来可观的受益；与AI（名曰”雷欧”的人工智能角色）格斗暂不消耗属性，但每次获胜仍可小幅提升你的技能。

［寰球酒馆］ <http://civitas.soobb.com/Taverns/65/#53646c14c81fda2330480509> 顾名思义，对各地的朋友开放。

正在大力开发中的［探索］模组需要下载专用的客户端(有关链接可留意广场上的系统消息)，以Civitas的账号登陆即可操作。在这里，现阶段你将随机获得一位古典英雄的身份与技能，在图形化的游戏环境中采收苹果、小麦、原木等物资，并可猎杀野兽以获得兽肉，或者专注PvP以刀剑书写荣耀。只需找到山洞并点击［离开］，你就可以将探索中获得的物资带回C世界的库房。

这两方面都有专门的教程来讲解从入门到精专的种种要诀，可依个人需要酌情食用；老玩家的指导往往要比教程更加有针对性，因而也不妨邀约前辈并肩作战，在实践中快速成长。

-

**不动产&组织：有产非难事，功课先做足**

随着时间的推移，你已渐渐熟悉了C世界的日常。此时你大概会惊觉自己的随身仓库超出了容纳上限，不必慌张，鉴于［仓库损耗］并未实装，你的物资不会因为过量堆积而发生任何损耗。

单纯为了完成"拥有一座不动产"的新手任务，短期租借是上佳选择；若是决意以产业主的身份认真经营，那么还是有一系列问题需要考虑。

产业的选择类似于职业选择，农业、渔业、建材是风险最小的，加工类须确保原材料稳定供应，工矿业需要雄厚的财力支持因而不推荐新人盲目尝试。

开垦新的不动产需要筹备充足的建材，另外许考虑选址的开垦难度：

开垦阶段所需产能＝开垦面积 x 开垦难度 x 100。

在动工前不妨先浏览［不动产市场］、询问导师或当地诸壕是否有乐于转让的不动产，若得接受既有产业，则一来省去开垦建设之繁，二来节约了当地的土地资源。

目前除仓库外所有不动产均需消耗物资定期维护以避免坍塌(美洲除外)，除住宅(含餐馆酒馆)和部分公益性建筑外，不动产均需有雇工才能创造产值。劳动力是运营一座不动产时最为关键的因素。你需要计算当地薪资水平，且应注意，高产能工人的工资可达每天几十粉，加之产品外销兑粉环节的波动，意味着你需要有足够的流动资本才能免于破产。你亦可挽起袖筒亲自上阵，但此时你将不能通过主业赚得工资，因此应对相当长时间内的个人生计作好规划。相对可行的办法是在［我的熬请函］中创建新的邀请函并向你的友人提供［邀请码］，邀请他/她也来到C世界一同体验(并成为他/她的导师)；即便如此，在不动产开始盈利之前，你们仍需经历一段清贫的日子，希望你在意气风发地谈论"创业"之前做足功课、成竹在胸。

另有依托［港口］、［贸易站］而活跃于各城市的大小组织。［组织］的初衷是便于有产者联合其他管理者打理旗下众多产业，但随着时间的推移，C世界的居民也对形形色色的"组织"褒贬不一；这里不存在非黑即白的判断，善于不善，应在感受与思考之后由你自己作出评判。

若希望成为组织的管理者，你需要对经济运作乃至C世界的运作都有较为深入的思考，若能在有关领域展露锋芒则再好不过——实干与成绩永远是最好的自我介绍。愿智慧的光芒照亮你的前路。-

-

**附：教程类链接**

驿站，小Y版图文指导：<http://bb.soobb.com/t/318>

酒馆竞技视频教程(第一版)

优酷：<http://v.youku.com/v_show/id_XNzA2MTE0Nzg4.html>

Bilibili：<http://www.bilibili.com/video/av1094380/>

酒馆竞技场视频教程(第二版)

优酷： <http://v.youku.com/v_show/id_XNzQ2MDY1NTIw.html?from=s1.8-1-1.2>

Bilibili：<http://www.bilibili.com/video/av1332794/>

**另附：CIVITAS古典社会模拟宣传片**

优酷：<http://v.youku.com/v_show/id_XNjQ1NzcwODc2.html?from=s1.8-1-1.2>

Bilibili：<http://www.bilibili.com/video/av873923/>

**后记**

笔者D268出生于雅典城，算不得很老，但亦不甚新。几百天前曾与友人吹牛，说要"写一份不一样的《新手指南》"，今日终成拙文。

既已引古人言开头，那么，就索性再偷懒一回，借今人言作结。

在雅典居民ilf的条漫《我做了一个梦》中有这样一句令在下感慨良多：

"只有大家成长为自己想成为的大人时，你们的新手任务才算真正完成。"

谨抄录此语，愿与共勉。

祝你好运。

Megistias

D 813

雅典-缪斯书局